

Le sac à mots



Un ensemble de neuf jeux éducatifs
pour exercer ses habiletés de lecture.

Manuel d'accompagnement
par Gilles Bergeron et Carole Boisvert

Table des Matières

Introduction - - - - -	4
Description des jeux - - - - -	5
Sons 1 - - - - -	8
Sons 2 - - - - -	10
Sons 3 - - - - -	12
Syllabes 1 - - - - -	14
Syllabes 2 - - - - -	16
Syllabes 3 - - - - -	18
Mots 1 - - - - -	20
Mots 2 - - - - -	22
Mots 3 - - - - -	24
Mot-boni - - - - -	26
Banque de mots - - - - -	28

© CRAPO Logiciels 1996

ISBN: 2-89401-108-3



CRAPO Logiciels
1200, avenue Papineau
Bureau 301
Montréal (Québec)
Tél.: (514) 528-8791
Fax: (514) 528-1770

Conception du logiciel: Gilles Bergeron
 Carole Boisvert

Programmation Windows^{MC}: Claude Noël

Rédaction de ce manuel: Gilles Bergeron
 Carole Boisvert
 Claude Noël

Mise en page: Jean-Marc Lévy

Introduction

Configuration

Minimum

- Windows 3.1
- écran VGA (16 couleurs)
- lecteur de disquettes 3^{1/2} (1,44 Mo).

Recommandé

- écran SVGA (256 couleurs ou plus)
- carte de son.

Installation

Avant d'utiliser LE SAC À MOTS, il est fortement recommandé de faire une copie des disquettes originales. Pour installer le logiciel, sélectionner *Fichier* à partir du *gestionnaire de programmes* (en anglais : *File* à partir du *program manager*), puis *Exécuter (Run)*. Entrer ensuite le nom du lecteur de disquette utilisé suivi de *install.exe* (ex. : *A:install.exe*), puis suivre les directives à l'écran. Si vous utilisez Windows 95, cliquer sur *Démarrer (Start)*, puis cliquer sur *Exécuter (Run)* et continuer comme pour Windows 3.1.

Si vous ne possédez pas de carte de son, un pilote pour le haut-parleur interne de votre ordinateur a été ajouté sur la disquette 3. Pour en savoir davantage, lire le fichier SPEAKR.TXT situé dans le répertoire *Speaker* de la disquette 3.

Objectifs

Les jeux ont été conçus pour exercer les habiletés de lecture chez le lecteur débutant. Ils peuvent être utilisés aussi bien à la maison, comme divertissement éducatif, qu'en classe pour enrichir ou compléter le matériel de lecture. Ils peuvent aussi être utilisés dans une perspective d'évaluation, de rééducation ou comme matériel de récupération ou de tutorat.

Les jeux

Dans chacun des neuf jeux l'utilisateur est invité à manipuler des images, des syllabes ou des mots complets. Les manipulations sont toujours simples :

- cliquer sur deux mots identiques,
- cliquer sur les mots contenant un son désigné,
- cliquer sur la première syllabe d'un mot puis sur la deuxième,
- cliquer sur une image et sur le mot correspondant,
- etc.

À mesure que la tâche se complète, l'utilisateur reçoit, une à une et dans un ordre aléatoire, les lettres d'un mot-boni qu'il s'agira de reconstituer. Chaque jeu est donc suivi d'une activité-récompense consistant à mettre en ordre les lettres du mot-boni.

La banque de mots

Tous les mots utilisés dans les activités sont choisis dans une banque de 180 mots de première ou de deuxième année. Les mots sont également illustrés sous forme d'icônes qui sont utilisés dans certains jeux. Chaque écran est constitué de mots choisis au hasard dans la banque, avec parfois des critères additionnels, selon le jeu :

- mots contenant un son spécifique,
- mots contenant un son simple ou un son complexe,
- mots de deux syllabes,
- etc.

Le choix des mots est toujours aléatoire, et le même mot ne peut pas être utilisé deux fois dans un écran.

Les sons

Les mots sont généralement regroupés en fonction des sons qu'ils contiennent :

sons simples

«a»

«e»

«i»

«o»

«u»

«oi»

«è»

sons complexes

«ou»

«on»

«an»

«in»

«ch»

inversions (ex.: «car»)

trilittères (ex.: «dra»)

Le menu principal

Au menu principal, on vous offre un choix de trois livres: sons, syllabes et mots. Chacun des trois livres offre trois jeux. Pour accéder au choix d'un livre, simplement cliquer sur le livre, puis sur le jeu désiré.

Les contrôles

Quand un jeu est sélectionné, une fenêtre «Préférences» apparaît pour sélectionner le niveau de jeu désiré. Ce niveau déterminera le nombre d'éléments à manipuler, la complexité des sons impliqués, etc.



Cliquer sur le niveau désiré ou sur la flèche jusqu'à ce qu'elle pointe sur le niveau choisi. Le niveau actif est écrit en bleu, l'autre est écrit en gris foncé.



Ce bouton permet d'activer ou de désactiver le son. Lorsque le son est désactivé, aucun son ne sera émis, à l'exception des jeux où il faut associer un son à un mot ou à une image.



Lorsque votre choix est arrêté, presser sur *Débuter* (lumière verte) pour accéder au jeu. Pour annuler ce choix de jeu (en cas d'erreur de sélection), presser sur *Annuler*.



Pour retourner au menu principal, cliquer sur le bouton *Menu*.



Pour quitter LE SAC À MOTS, cliquer sur cette icône. Cette icône est disponible pendant le choix de livres et pendant le choix des jeux. Elle est située dans le coin supérieur gauche.

Pendant l'exécution d'un jeu, quatre autres contrôles sont disponibles :



Lorsque vous désirez entendre un mot, cliquer sur cette icône. Le pointeur prend alors la forme d'écouteurs. Cliquer alors sur le mot ou l'image et le mot correspondant sera prononcé (si votre ordinateur peut reproduire les sons et si le son est activé).

Une alternative pour les utilisateurs de souris à deux ou trois boutons consiste à cliquer sur le mot ou l'image avec le bouton droit de la souris.



Permet d'activer ou de désactiver le son.



Fournit de l'aide sur le jeu courant. La fenêtre d'aide disparaîtra dès que vous presserez un bouton de la souris ou une touche du clavier.



Cliquer sur cette icône pour retourner au livre courant (donc au choix des trois jeux du livre courant).

Sons 1

But du jeu

Le jeu consiste à identifier, parmi les images présentées, celles qui correspondent à des mots contenant le son cible.

Comment jouer

L'écran présente des images correspondant à des mots qui contiennent le son cible et des distracteurs.

Le son cible est indiqué au haut de l'écran et peut être entendu en cliquant sur le haut-parleur situé au côté du rectangle.

Il s'agit de cliquer successivement sur chacune des bonnes images pour les faire disparaître tout en évitant de cliquer sur les distracteurs. En cas d'erreur (si on clique sur un distracteur), le jeu recommence.

Fin du jeu

Lorsque toutes les images cibles sont disparues, on obtient une lettre faisant partie du mot-boni. Le jeu s'arrête quand on a obtenu toutes les lettres du mot-boni.

Durée moyenne d'une partie: 10 minutes

Au niveau facile:

- 6 images cibles et 2 distracteurs
- mots contenant un son simple
- mot-boni de 5 lettres.

Au niveau difficile:

- 8 images cibles et 4 distracteurs
- mots contenant un son complexe
- mot-boni de 6 lettres.


 è-ê-ai-ei
 















Sons 2

But du jeu

Le jeu consiste à identifier, parmi les mots présentés, ceux qui contiennent le son cible (qui peut être entendu en cliquant sur le haut-parleur situé au haut de l'écran).

Comment jouer

L'écran présente des mots qui contiennent le son cible et des distracteurs.

Il s'agit de cliquer successivement sur chacun des bons mots pour les faire disparaître tout en évitant de cliquer sur les distracteurs. En cas d'erreur (si on clique sur un distracteur), le jeu recommence.

Fin du jeu

Lorsque tous les mots contenant le son cible sont disparus, on obtient une lettre faisant partie du mot-boni. Le jeu s'arrête quand on a obtenu toutes les lettres du mot-boni.

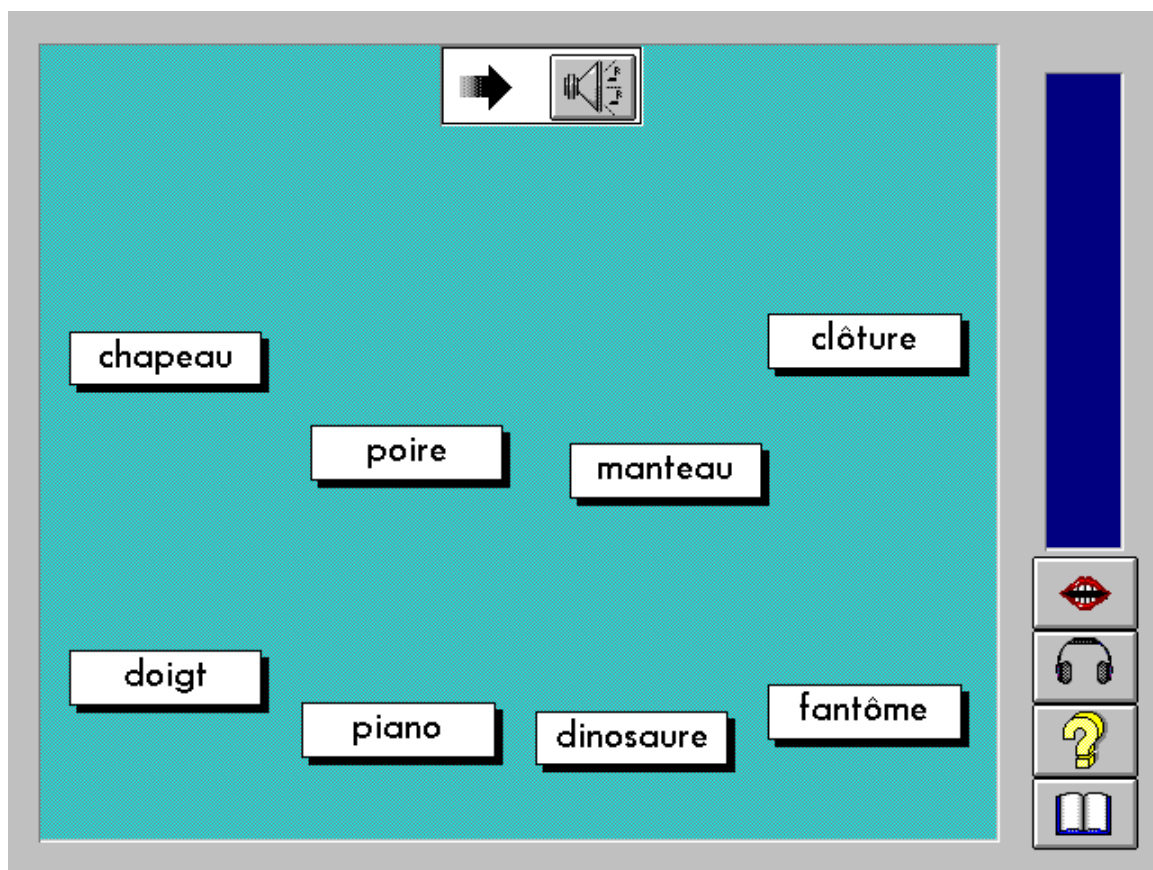
Durée moyenne d'une partie : 8 minutes

Au niveau facile :

- 6 mots cibles et 2 distracteurs
- mots contenant un son simple
- mot-boni de 5 lettres.

Au niveau difficile :

- 8 mots cibles et 4 distracteurs
- mots contenant un son complexe
- mot-boni de 6 lettres.



An interactive word matching game interface. At the top center, there is a black arrow pointing right and a speaker icon. The main area is a teal rectangle containing eight white boxes with French words: "chapeau", "poire", "manteau", "clôture", "doigt", "piano", "dinosaur", and "fantôme". On the right side, there is a vertical blue bar and a stack of four icons: a red mouth, headphones, a yellow question mark, and an open book.

chapeau

poire

manteau

clôture

doigt

piano

dinosaur

fantôme

Sons 3

But du jeu

Le jeu consiste à identifier, parmi les images présentées, celles qui correspondent à des mots contenant le son cible.

Comment jouer

L'ordinateur présente successivement chacune des images (certaines correspondant à des mots qui contiennent le son cible, d'autres constituant des distracteurs).

Le son cible est écrit en haut de l'écran et peut être entendu en cliquant sur le haut-parleur.

Pour chaque image présentée, il faut cliquer soit sur le sac si l'image correspond à un mot contenant le son cible, soit sur la poubelle s'il s'agit d'un distracteur: l'image prendra sa place dans l'un ou l'autre contenant. En cas d'erreur (si on clique sur le mauvais contenant), le jeu recommence.

Fin du jeu

Lorsque toutes les images ont été classées correctement, on a droit à une lettre faisant partie du mot-boni. Le jeu s'arrête quand on a obtenu toutes les lettres du mot-boni.

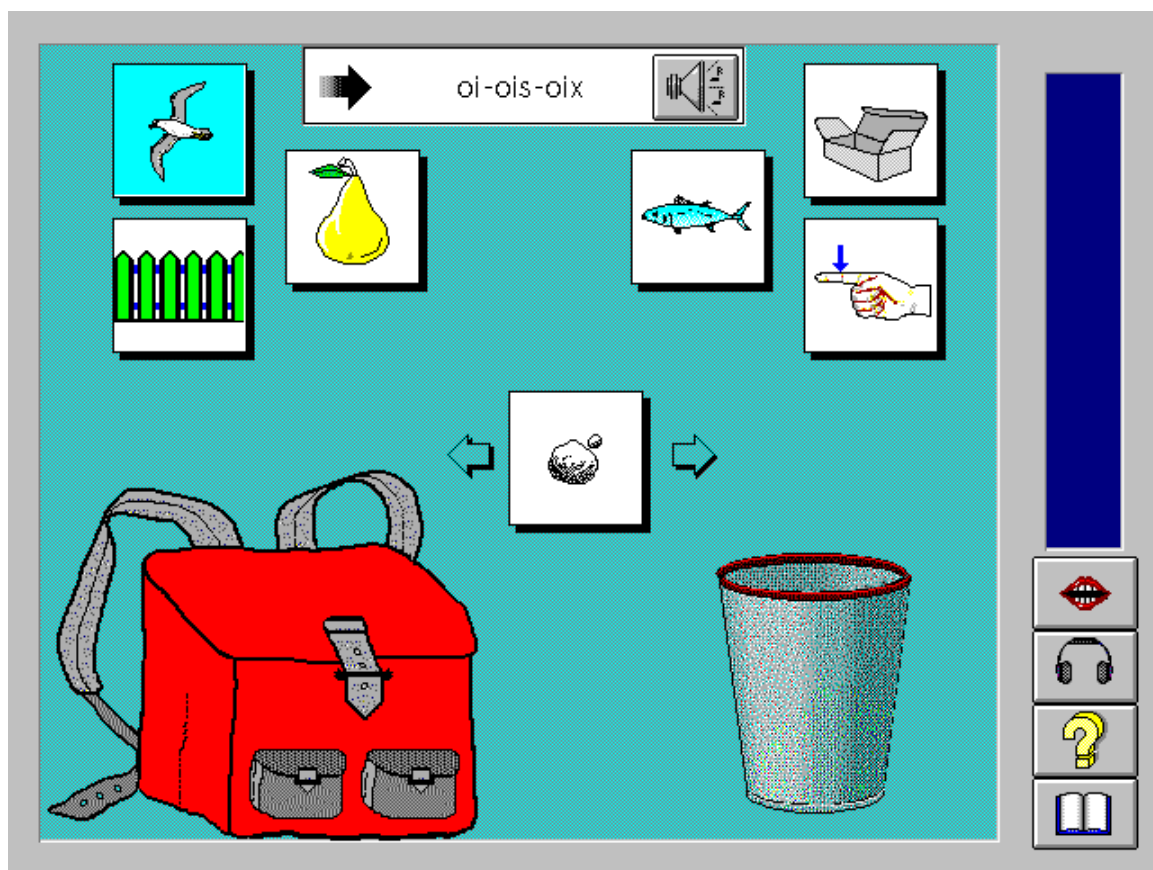
Durée moyenne d'une partie: 10 minutes

Au niveau facile:

- 5 images cibles et 2 distracteurs
- mots contenant un son simple
- mot-boni de 5 lettres.

Au niveau difficile:

- 7 images cibles et 3 distracteurs
- mots contenant un son complexe
- mot-boni de 6 lettres.



Syllabes 1

But du jeu

Le jeu consiste à former des mots en assemblant les deux syllabes qui composent chaque mot, avec l'aide de l'image correspondante.

Comment jouer

L'écran présente

- à gauche, l'ensemble des premières syllabes,
- à droite, l'ensemble des deuxièmes syllabes et
- en haut, l'ensemble des images correspondant aux mots à composer.

Il s'agit de cliquer successivement sur les deux syllabes qui composent le mot correspondant à une des images. En cas d'erreur (si les deux syllabes ne forment pas un des mots illustrés), le jeu recommence.

Fin du jeu

Lorsque tous les mots ont été formés, on obtient une lettre faisant partie du mot-boni. Le jeu s'arrête quand on a obtenu toutes les lettres du mot-boni.

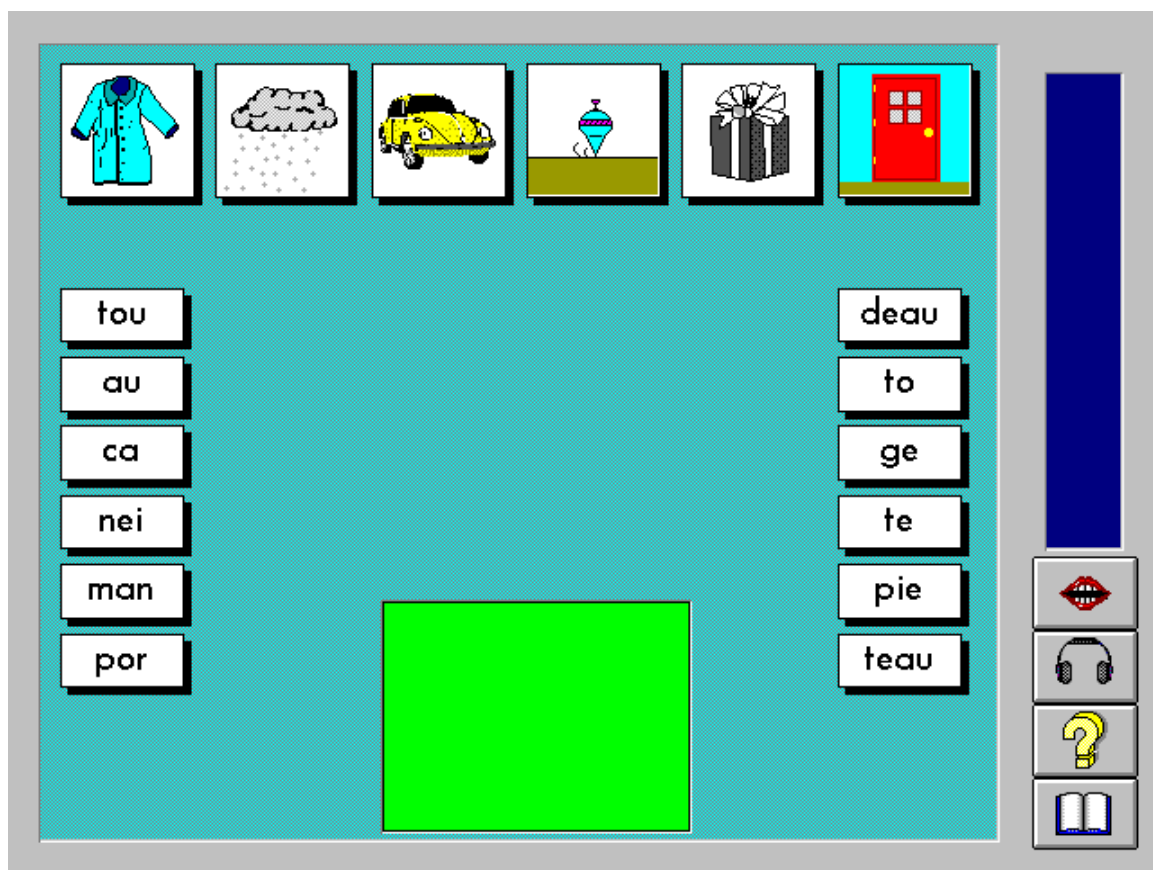
Durée moyenne d'une partie : 15 minutes

Au niveau facile :

- 6 mots à former
- mot-boni de 5 lettres.

Au niveau difficile :

- 8 mots à former
- mot-boni de 6 lettres.



Syllabes 2

But du jeu

Le jeu consiste à former des mots en assemblant les deux syllabes qui composent chaque mot.

Comment jouer

L'ordinateur dispose toutes les syllabes dans un ordre aléatoire.

Il s'agit de cliquer sur les deux syllabes qui composent un mot, dans l'ordre (d'abord sur la première, puis sur la deuxième). En cas d'erreur (si les deux syllabes ne forment pas un des mots de la banque), le jeu recommence.

Fin du jeu

Lorsque toutes les syllabes ont été utilisées pour former des mots, on obtient une lettre faisant partie du mot-boni. Le jeu s'arrête quand on a obtenu toutes les lettres du mot-boni.

Durée moyenne d'une partie: 10 minutes

Au niveau facile:

- 4 mots à former (8 syllabes)
- mot-boni de 5 lettres.

Au niveau difficile:

- 6 mots à former (12 syllabes)
- mot-boni de 6 lettres.

che

or

ar

bre

gâ

flè

teau

teil



Syllabes 3

But du jeu

Le jeu consiste à identifier la première syllabe d'un mot cible, avec l'aide de l'image correspondante.

Comment jouer

L'ordinateur présente l'image correspondant au mot cible et propose, dans une disposition aléatoire, la première syllabe du mot et un choix de distracteurs.

Il s'agit de cliquer sur la syllabe qui constitue la bonne solution. En cas d'erreur (si on choisit un distracteur), le jeu recommence.

Fin du jeu

Lorsqu'on a identifié correctement la première syllabe de 5 mots cibles consécutifs, on obtient une lettre faisant partie du mot-boni. Le jeu s'arrête quand on a obtenu toutes les lettres du mot-boni.

Durée moyenne d'une partie: 15 minutes

Au niveau facile :

- la première syllabe du mot cible et 5 distracteurs
- mot-boni de 5 lettres.

Au niveau difficile :

- la première syllabe du mot cible et 7 distracteurs
- mot-boni de 6 lettres.



tou

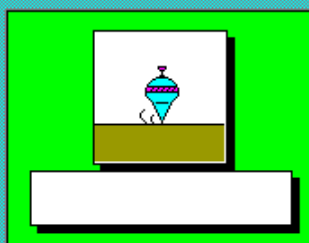
ton

lon

bou

lou

rou



Mots 1

But du jeu

Le jeu consiste à appairer des mots identiques, parmi un ensemble de mots comprenant un son commun.

Comment jouer

L'écran présente, dans une disposition aléatoire, des paires de mots qui contiennent un son commun.

Il s'agit de cliquer successivement sur deux mots identiques pour les faire disparaître. En cas d'erreur (si les deux mots ne constituent pas une paire), le jeu recommence.

Fin du jeu

Lorsque tous les mots sont disparus, on obtient une lettre faisant partie du mot-boni. Le jeu s'arrête quand on a obtenu toutes les lettres du mot-boni.

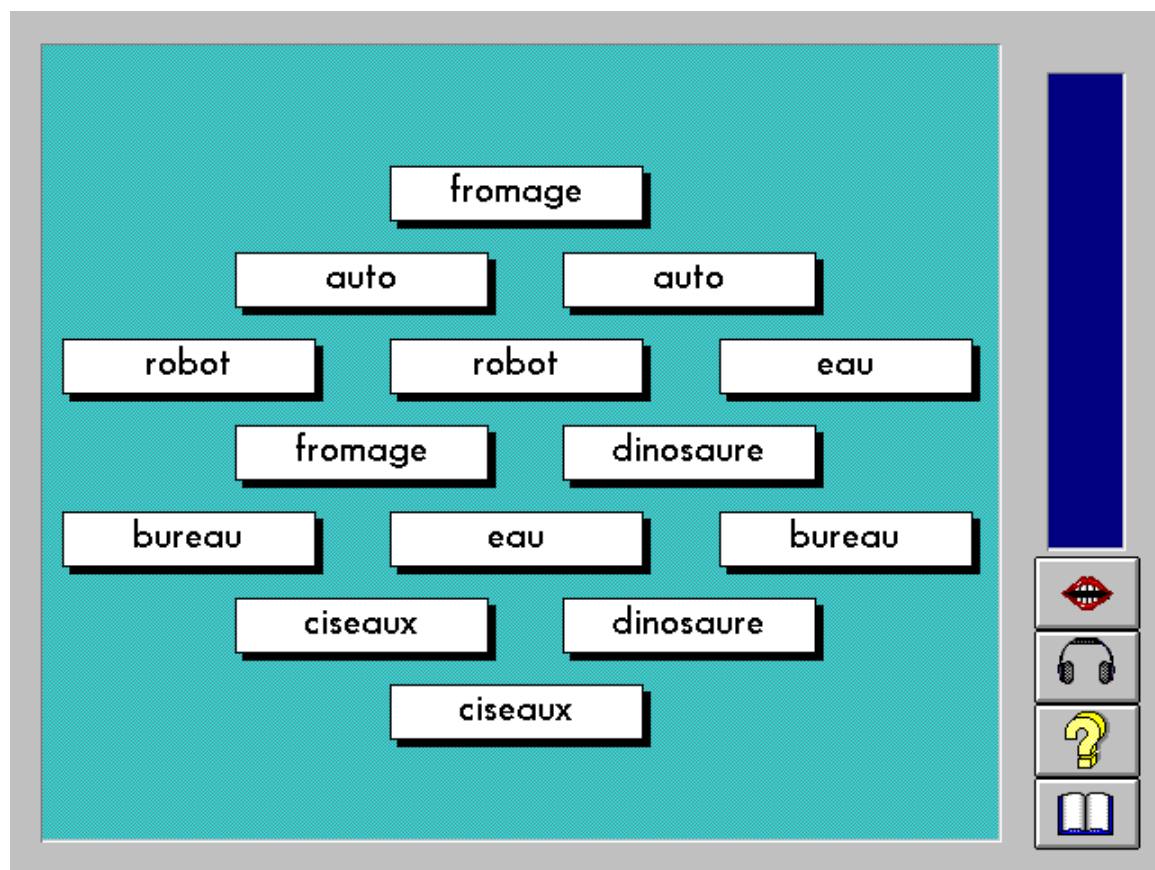
Durée moyenne d'une partie : 8 minutes

Au niveau facile :

- 7 paires de mots
- mots ayant en commun un son simple
- mot-boni de 5 lettres.

Au niveau difficile :

- 11 paires de mots
- mots ayant en commun un son complexe
- mot-boni de 6 lettres.



Mots 2

But du jeu

Le jeu consiste à associer des images aux mots correspondants, choisis parmi une banque de mots contenant un son commun.

Comment jouer

L'écran présente, d'une part, un ensemble de mots et d'autre part, l'ensemble des images correspondantes.

Il s'agit de cliquer sur un mot et sur l'image correspondante. En cas d'erreur (si les deux éléments ne correspondent pas), le jeu recommence.

Fin du jeu

Lorsque tous les mots et les images sont disparus, on obtient une lettre faisant partie du mot-boni. Le jeu s'arrête quand on a obtenu toutes les lettres du mot-boni.

Durée moyenne d'une partie : 10 minutes

Au niveau facile :

- 7 paires mot-image
- mots ayant en commun un son simple
- mot-boni de 5 lettres.

Au niveau difficile :

- 11 paires mot-image
- mots ayant en commun un son complexe
- mot-boni de 6 lettres.



clôture

chameau

fantôme

oiseau

chocolat

cloche

pinceau



Mots 3

But du jeu

Le jeu consiste à associer des images aux mots correspondants, dans le cadre d'un jeu de mémoire (chaque élément étant caché sous une carte).

Comment jouer

L'écran présente des cartes sous lesquelles se trouvent des mots et les images correspondantes. On soulève deux cartes : si les deux éléments forment une paire (mot et image correspondante), ils disparaissent ; sinon, les deux cartes sont replacées.

Fin du jeu

Lorsqu'on a associé tous les mots et les images correspondantes, on obtient une lettre faisant partie du mot-boni. Le jeu s'arrête quand on a obtenu toutes les lettres du mot-boni.

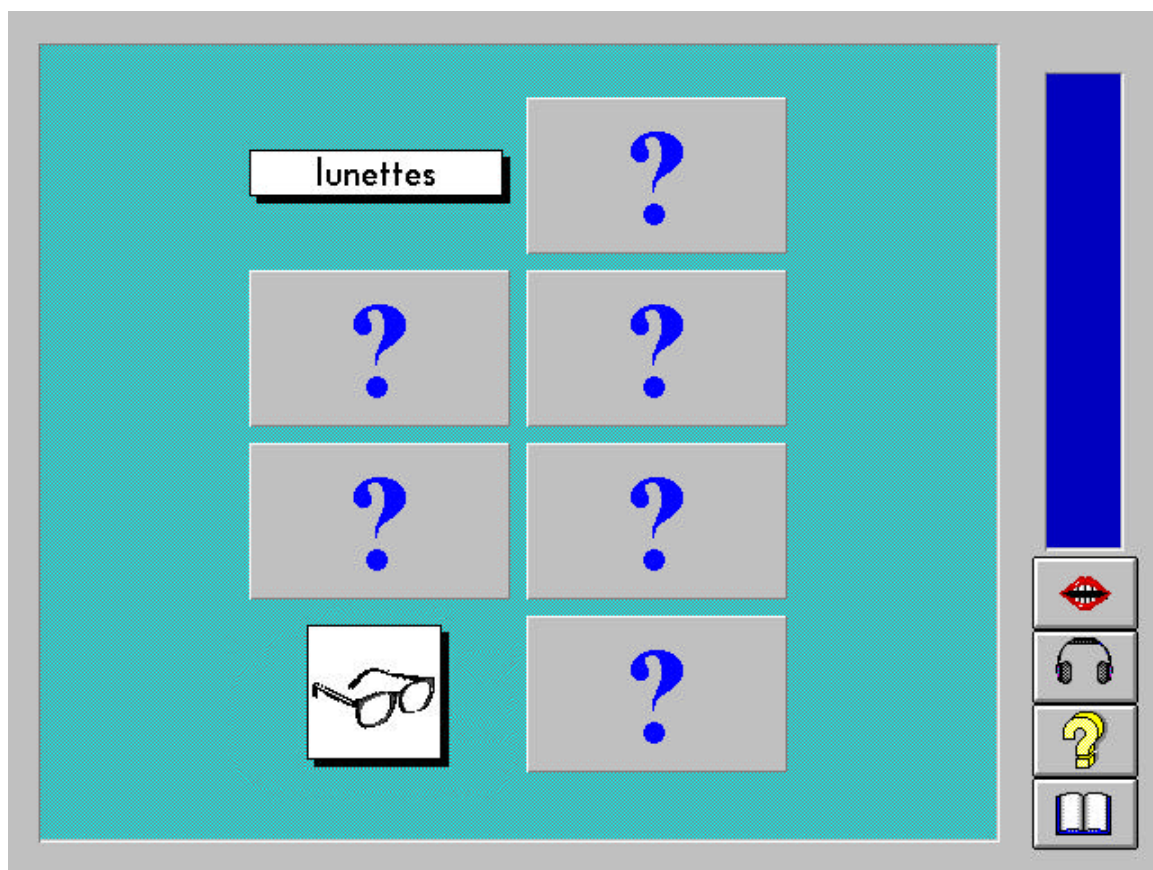
Durée moyenne d'une partie : 8 minutes

Au niveau facile :

- 4 paires mot-image
- mot-boni de 5 lettres.

Au niveau difficile :

- 6 paires mot-image
- mot-boni de 6 lettres.



Mot-boni

But du jeu

Le jeu consiste à reconstituer l'ordre des lettres d'un mot, avec l'aide de l'image correspondante.

Comment jouer

L'écran présente les lettres du mot-boni dans l'ordre où elles ont été obtenues dans le jeu précédent, et autant de cases vides au-dessous des lettres.

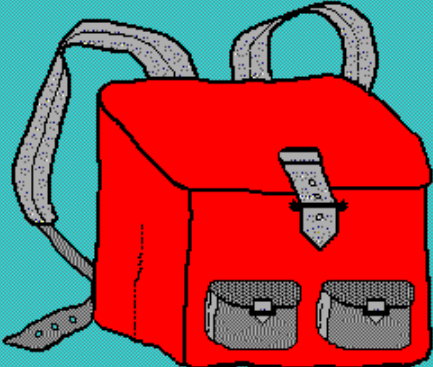
Il s'agit de reconstituer le mot-boni en remplaçant les lettres dans l'ordre. Pour ce faire, on fait glisser chaque lettre vers la case appropriée (maintenir le bouton de la souris enfoncé pendant le déplacement). Lorsque toutes les lettres ont été placées dans les cases, si l'ordre est incorrect, les lettres mal placées reprennent leur place originale.

Fin du jeu

Lorsque toutes les lettres du mot-boni sont disposées dans l'ordre, le mot disparaît dans le sac, avec l'image.

h e v c a

□ □ □ □ □

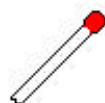


A vertical blue bar on the right side of the interface.

A vertical stack of four icons on the right side of the interface:

- Red lips icon
- Headphones icon
- Yellow question mark icon
- Open book icon

Banque de mots



allumette



autobus



ballon



bobine



boule



canard



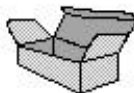
ananas



avion



banane



boîte



bouton



capuchon



arbre



bain



barbe



bonbon



bureau



carré



argent



balai



bateau



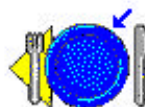
botte



cadeau



carte



assiette



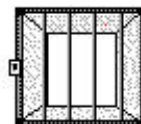
balance



bébé



bouche



cage

100

cent



auto



baleine



beigne



boucle



camion



cerise

Banque de mots



chaise



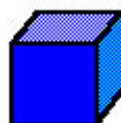
château



ciseaux



cou



cube



dinosaure



chameau



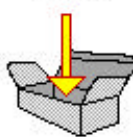
cheminée



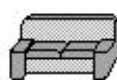
citron



coude



dans



divan



chandail



chemise



clé



couteau



danse



doigt



chandelle



chenille



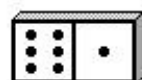
cloche



crabe



découpe



domino



chapeau



cheval



clôture



crayon



dent

12

douze



chat



chocolat



cochon



croix

2

deux



dragon

Banque de mots



drapeau



épingle



flûte



gant



laine



lune



eau



étoile



foulard



garçon



lait



lunettes



éclair



fantôme



fourmi



gâteau



lapin



main



église



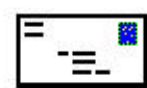
fille



fraise



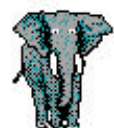
genou



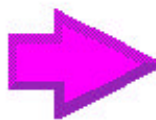
lettre



maison



éléphant



flèche



fromage



journal



livre



maman



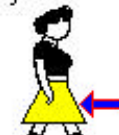
enfant



flocon



fusée



jupe



loupe



manteau

Banque de mots



marteau



moustache

11

onze



pantalon



pinceau



poire



mitaine



mouton



orange



papillon



pipe



poisson



montagne



neige



orteil



parapluie



plante



pomme



montre



niche



ourson



patin



pluie



porte



mouche



nuage



pain



peigne



plume



poubelle



moulin



oiseau



panda



piano



poche



pouce

Banque de mots



poule



robot



serpent



talon



tomate



triangle

4

quatre



roche



singe



tête



tortue

3

trois



raisin



roi



soulier



timbre



toupie



tuque



règle



roue



soupe



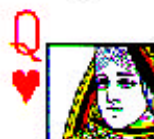
tiroir



train



vache



reine



sapin



souris



toilette



traîneau



valise



requin



savon



table



toit



trèfle



zèbre